



BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

GAME CENTRE DI YOGYAKARTA

(Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*)

Konsep perencanaan dan perancangan disusun atas pertanyaan utama yang menjadi landasan dalam perancangan *Game Centre* di Yogyakarta yaitu bagaimana Bagaimana wujud rancangan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) , dengan mengadopsi karakteristik *strength*, *agility* dan *intelligent* serta unsur *earth*, *fire*, *water*, *light*, *dark*, *nature* kedalam tatanan ruang dalam dan ruang luar bangunan serta wujud tampilan bangunan dalam penciptaan karakter *game* tersebut. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan rancangan bangunan yang merupakan perwujudan dari faktor-faktor yang berhubungan *game* tersebut yang diaplikasikan dalam bahasa arsitektural ke dalam bangunan. Aplikasi secara arsitektural tersebut juga didukung dengan mendekatkan segala proses yang terjadi di dalam *Game Centre* pada masyarakat dengan membuka seluas-luasnya akses ke bangunan baik secara visual maupun hubungan antara ruang dalam dan ruang luar yang saling terkait sehingga keberadaan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) ini, dapat mempengaruhi perkembangan dunia *game* di Indonesia, khususnya di Yogyakarta.

VI.1 Konsep Ruang dan Bangunan

Konsep ruang dan bangunan *Game Centre* di Yogyakarta ini merupakan hasil transformasi dari transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*.

Setiap karakteristik yang ditemukan pada *game* tersebut akan diterapkan secara berurutan kedalam penataan bangunan maupun penerapan konsep pada ruang dan wujud bangunan, seperti misalnya fungsi informasi berupa ruang resepsionis sebagai zone awal yang dilalui pengunjung akan diterapkan konsep ruang dan



bangunan sesuai karakter *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*, dan kemudian selanjutnya berurutan sesuai dengan tahap selanjutnya.

VI.2 Konsep Programatik

Ruang–ruang dalam *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) dikelompokkan menjadi empat unit atau zone yaitu zone penerima, zone utama, zone pendukung, dan zone pengelola dan service. Tiap-tiap ruang memiliki karakter sendiri-sendiri. Berikut ini adalah program ruang pada *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*):

Tabel 6.1. Konsep Programatik *Game Centre* di Yogyakarta

No	Ruang	Jml Ruang	Luas Ruang	Karakter	
				Aplikasi Karakteristik Game	Fungsional
I.	Zone Penerima				
	Lobby	1	83.2 m ²	<i>Agility - Ligth</i>	Imajinatif-informatif
	<i>Receptionist</i>	1	8 m ²	<i>Agility - Ligth</i>	Imajinatif-informatif
	Rg. Duduk	1	115.5m ²	<i>Agility - Ligth</i>	Imajinatif-informatif
	Lavatory	1	42 m ²	<i>Agility - Ligth</i>	Imajinatif-informatif
II.	Zone Utama				
	Rg. <i>Digital</i> informasi	1	224 m ²	<i>Intelegant - Light</i>	Imajinatif-informatif
	Rg. Pameran	1	984 m ²	<i>Agility - Ligth</i>	Imajinatif-informatif
	Rg. Seminar	1	44.31 m ²	<i>Intelegant - Light</i>	Imajinatif-informatif
	Ruang Operator	1	18.14 m ²	<i>Agility - Ligth</i>	Imajinatif-informatif
	Ruang <i>PC Game</i>	2	716.8 m ²	<i>Agility – Intelegant Ligth, Fire, Darkness, Earth, Nature, Water</i>	Imajinatif-Rekreatif
	Ruang <i>Arcade Game</i>	2	262.4 m ²	<i>Agility – Intelegant Ligth, Fire, Darkness, Earth, Nature, Water</i>	Imajinatif-Rekreatif



No	Ruang	Jml Ruang	Luas Ruang	Karakter	
				Aplikasi Karakteristik Game	Fungsional
	Ruang Console Game	2	358.40 m ²	Agility – Intelegant Ligth, Fire, Darkness, Earth, Nature, Water	Imajinatif-Rekreatif
	Ruang kontrol Game	1	18 m ²	Agility – Intelegant Ligth, Fire, Darkness, Earth, Nature, Water	Imajinatif-Rekreatif
	Lavatory	1	84.00 m ²	Agility - Ligth	Imajinatif
III	Zone Pendukung				
	Ruang Penjualan Alat	1	342.80 m ²	Agility – Intelegant Ligth, Fire, Darkness, Earth, Nature, Water	Imajinatif-informatif
	Ruang Perbaikan Alat (Service)	1	29.11 m ²	Agility - Ligth	Imajinatif-informatif
	Cafe	1	418.00 m ²	Agility – Intelegant Ligth, Fire, Darkness, Earth, Nature, Water	Imajinatif-Rekreatif
	Lavatory	1	84m ²	Agility - Ligth	Imajinatif
IV.	Zone Pengelola dan Service				
	Dewan Direksi	1	20.50 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Bagian Administrasi	1	28.00 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Bag. Perenc. Dan Pemasaran	1	35.50 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Bagian Teknik	1	82.00 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Bagian Kepegawaian	1	28.00 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Ruang Rapat	1	50.00 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Ruang Servis	1	20.00 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Lavatory	1	42.00 m ²	Agility - Ligth	imajinatif
	Rg. Tamu	1	43.04 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Rg. Ganti	1	74.75 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif



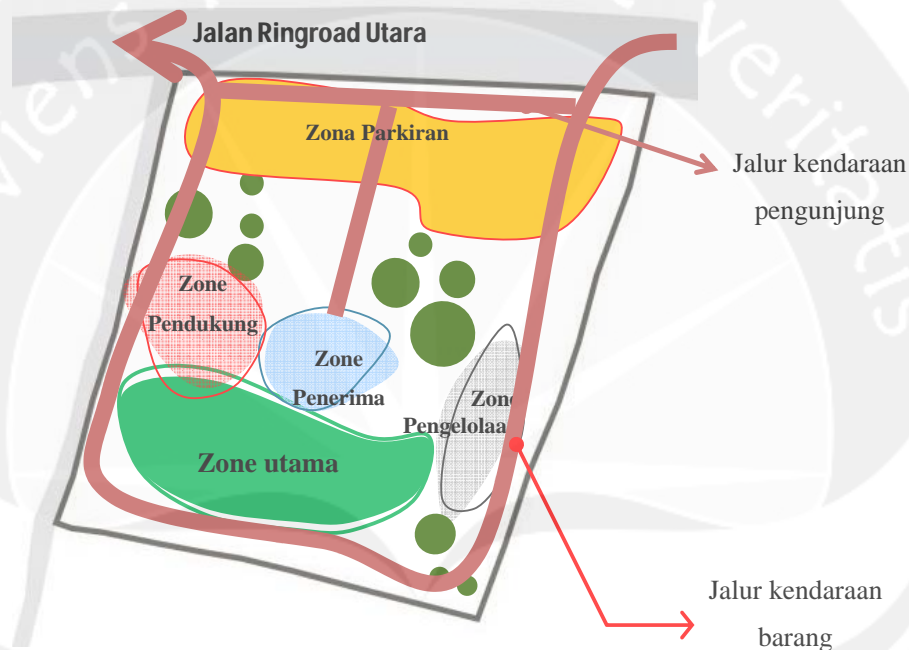
	Ruang	Jml Ruang	Luas Ruang	Karakter	
				Aplikasi Karakteristik Game	Fungsional
	Rg. Pantry	1	28.2 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Rg. MEE	1	136.50 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Rg. Keamanan	1	32.0 m ²	Pencitraan Bentuk	Imajinatif-informatif
	Rg. Genzet	1	56.19 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Gudang	1	16.74 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Rg. Pengecekan	1	73.56 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Gudang Penyimpanan	1	124.68 m ²	Agility – Intelligent Ligth	Imajinatif-informatif
	Lavatory	1	42 m ²	Agility - Ligth	Imajinatif
	Parkir	1	1778.4 m ²	Agility – Intelegant Ligth, Fire, Darkness, Earth, Nature, Water	Imajinatif-informatif

Sumber : Analisis penulis, 2011



VI.3 Konsep Pengolahan Massa

Dari ruang-ruang yang telah ditentukan dan pengaruh dari analisis site yang telah dilakukan maka dapat dimunculkan skematik penataan ruang *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) sebagai berikut :



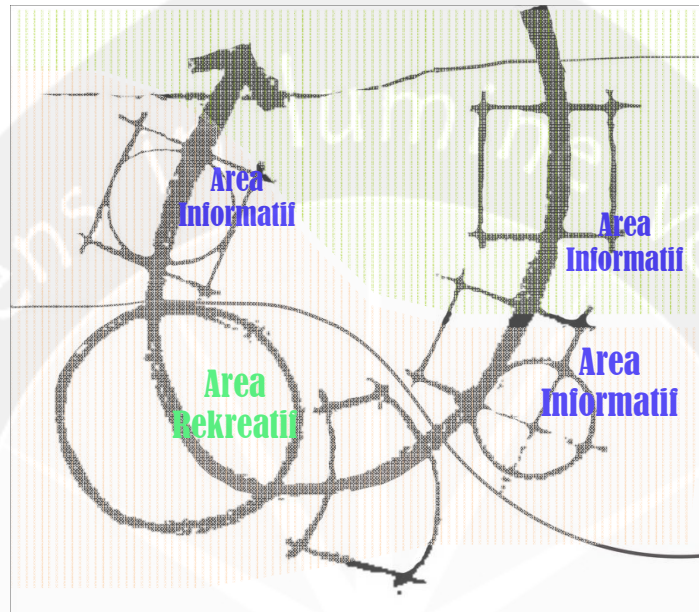
Gambar 6.1. Penataan ruang pada site
Sumber : Analisis penulis, 2011

VI.4 Konsep Massa Bangunan

Game Centre di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) merupakan bangunan multi-massa karena terdapat beberapa massa. Perwujudan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) dengan pendekatannya adalah komposisi wujud persegi dan lingkaran. Bentuk-bentuk geometris (persegi dan lingkaran) akan dipadukan dalam pembentukan massa bangunan pada bangunan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*), yaitu pada fungsi yang



bersifat imajinatif-informatif memiliki bentuk massa yang terdiri dari bidang dengan bentuk dasar persegi, sedangkan pada fungsi yang bersifat imajinatif-kreatif memiliki bentuk massa dengan bentuk dasar lingkaran.



Gambar 6.2. Konsep bentuk dan tatanan massa

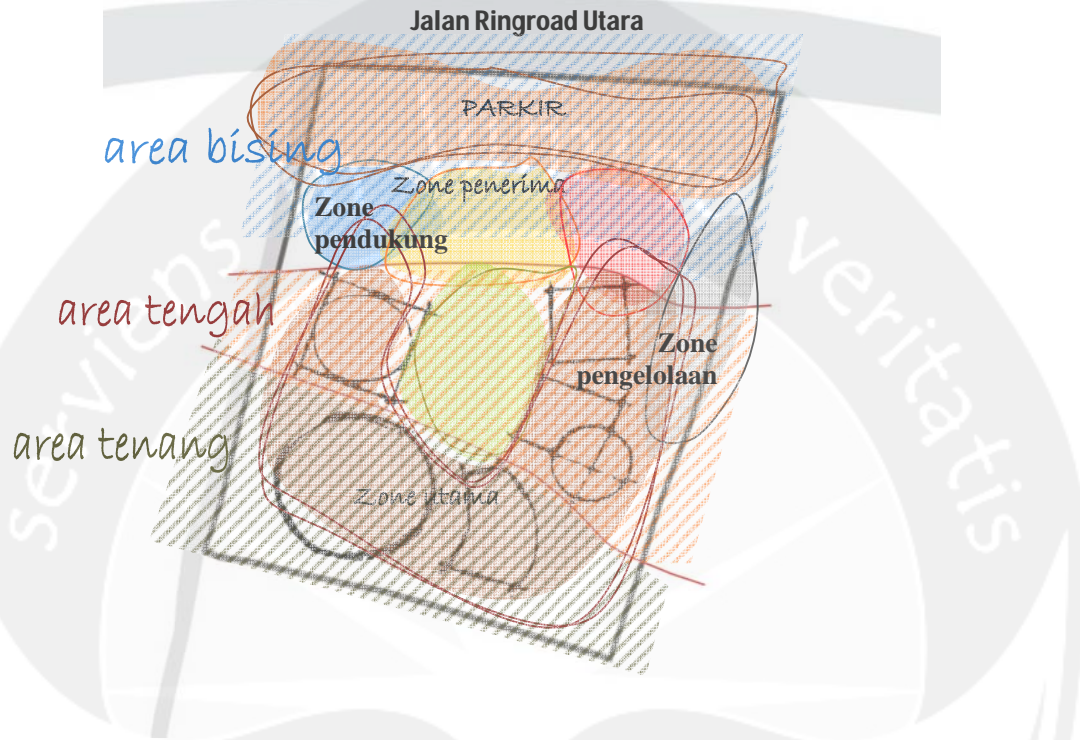
Sumber : Analisis penulis, 2008

Bentuk organisasi ruang bangunan yang digunakan pada bangunan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*), adalah organisasi terpusat dan linear, kelompok massa bangunan mengelilingi suatu massa yang dominan, yaitu massa dengan fungsi utama sebagai pusat rekreasi dan hiburan. Namun keseluruhannya masih merupakan sebuah kesatuan antara bangunan satu dengan lainnya karena keseluruhan bangunan merupakan sebuah proses sehingga saling berkaitan dengan yang lainnya.

Penataan dalam site ditentukan oleh karakter karakteristik kegiatan yang terjadi pada bangunan tersebut



Berikut adalah pembagian site berdasarkan zona-zona kegiatan yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 6.3. Konsep tatanan massa pada site

Sumber : Analisis penulis, 2011

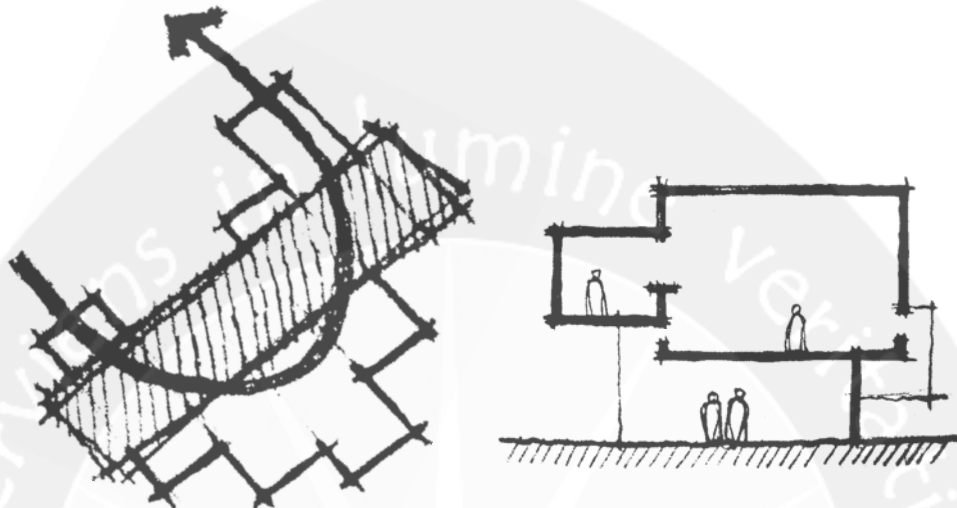
VI.5 Konsep Transformasi Bentuk Yang Berkaitan Dengan Penciptaan Karakter

Konsep transformasi bentuk yang berkaitan dengan penciptaan karakter yang diterapkan kedalam ruang dan bangunan mencerminkan karakter yang terdapat pada *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*.. Bentuk-bentuk yang disusun secara berurutan berhubungan satu dengan yang lain sehingga memiliki keterkaitan.

Pada transformasi bentuk yang berkaitan dengan penciptaan karakter ini menggunakan salah satu bentuk geometri dasar, yaitu bentuk-bentuk persegi yang memiliki bentuk yang menggambarkan kesatuan bentuk, kontinuitas dan keteraturan bentuk serta bersifat informatif. Ruang-ruang yang ada pada tahap ini dibuat

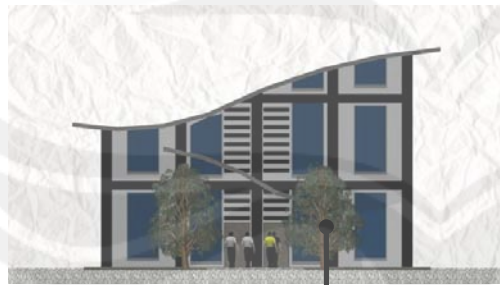


berdasarkan karakter-karakter maupun unsur-unsur yang terdapat pada *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*.

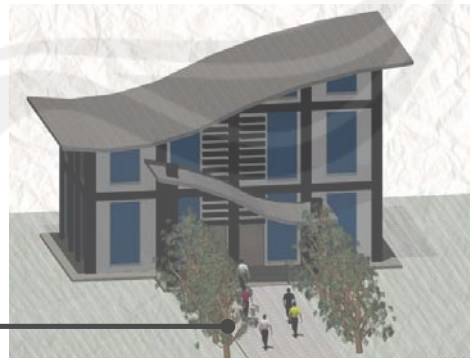


Gambar 6.4. Konsep Alur Pergerakan Pada Tiap Masa Bangunan

Sumber : Analisis penulis, 2011



Jalur pencapaian menuju bangunan di desain dengan penggunaan pepohonan sebagai penciptaan karakter dari *Game DotA Warcraft III The Frozene Throne*

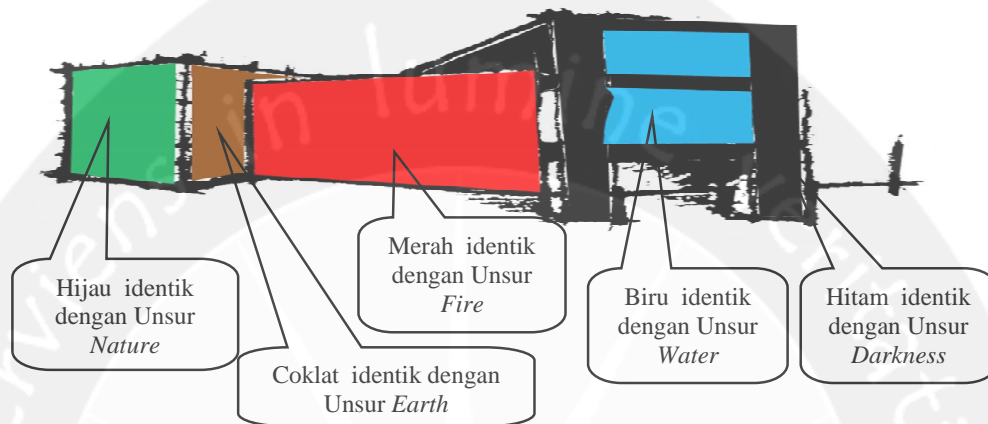


Gambar 6.5. Konsep Alur Pencapaian Pada Tiap Masa Bangunan

Sumber : Analisis penulis, 2011



Pada tahap ini, penggunaan warna disesuaikan dengan karakter yang terdapat pada *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*. Untuk mendapatkan warna-warna ini maka material yang digunakan pada bangunan berasal dari material alam maupun beton ekspos.



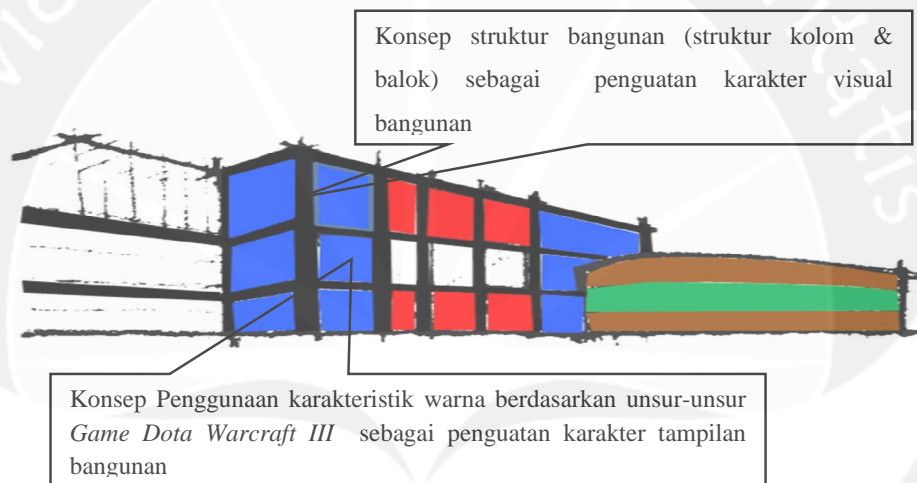
Gambar 6.6. Konsep Penciptaan Bentuk Pada Bangunan
Sumber : Analisis penulis, 2011



VI.6 Konsep Penguatan Karakter

Konsep penguatan karakter yang diterapkan kedalam ruang dan bangunan mencerminkan karakter yang mempunyai ciri khas dan mengalami perubahan yang diterapkan melalui bentuk dan ornamen bangunan.

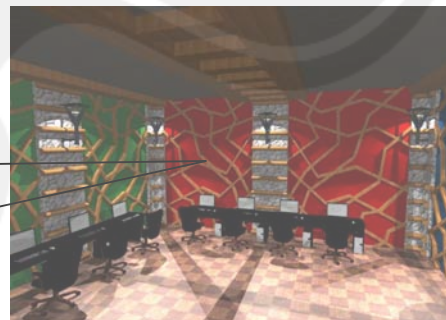
Karakter ciri khas dalam tahap ini diterapkan pada bentuk-bentuk yang memiliki point of interest dengan menggunakan bentuk yang menonjol, yaitu penggunaan bentuk lingkaran sebagai bentuk yang telah mengalami perubahan bentuk dari bentuk segi empat menjadi bentuk yang halus yaitu bentuk segi banyak atau segi tak terhingga seperti lingkaran.



Gambar 6.7. Konsep penguatan karakter pada bangunan

Sumber : Analisis penulis, 2011

Dinding interior game centre di desain dengan memberikan unsur pewarnaan dan pengolahan fasad dalam mendukung penciptaan suasana yang berkaitan dengan Game Dota Warcraft III The Frozene Throne.



Gambar 6.8. Konsep Pewarnaan dan pengelolaan fasad dinding pada interior bangunan dalam penciptaan karakter Game DotA Warcraft III The Frozen Throne

Sumber : Rencana desain penulis, 2011



Warna hijau digunakan dalam pewarnaan interior game centre yang identik dengan unsur *nature*.

Warna coklat digunakan dalam pewarnaan interior game centre yang identik dengan unsur *earth*.

Gambar 6.9. Konsep Pewarnaan pada bangunan sebagai penciptaan karakter *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*
Sumber : Rencana desain penulis, 2011

VI.7 Konsep Struktur Bangunan

a. Struktur

Sistem struktur berfungsi untuk membuat bangunan berdiri dengan kokoh dan aman, dapat menampung dan menyalurkan beban yang ada, serta tanggap terhadap gaya yang dapat mempengaruhi kestabilan sistem struktur tersebut. Adapun pertimbangan – pertimbangan dalam penentuan struktur antara lain :

1. Fleksibilitas bangunan terkait dengan kualitas visual ruang (ruang bebas kolom).
2. Keamanan struktur terhadap pembebanan.
3. Penampilan visual yang diharapkan.
4. Keamanan struktur terhadap bahaya kebakaran.

Sistem struktur harus memenuhi persyaratan kekuatan, keawetan , dan persyaratan teknis lainnya, maka dalam perencanaan dan perancangan, sistem struktur yang digunakan antar lain :

- Struktur Vertikal

Menggunakan rangka *skeleton* (rangka baja) untuk ruang yang tidak di desain dengan pola grid atau tidak beraturan. Penggunaan sistem beton pratekan



untuk bentang panjang (20 – 25 m), serta sistem struktur konvensional untuk ruang – ruang yang bisa diselesaikan dengan sistem ini.

- Struktur Horizontal

Menggunakan balok, slab (baja/bahan metal lain, kasa, kaca/*acrylic*, dll).

- Sub Struktur

Sub struktur yang dipakai menggunakan pondasi *foot plate* dengan tiang pancang yang berfungsi menahan beban. Selain itu digunakan juga pondasi titik maupun pondasi menerus dalam menahan beban yang merata seperti beban yang disalurkan melalui dinding.

VI.8 Konsep Utilitas Bangunan

a. Air Bersih

Untuk air bersih selain dari PDAM, juga dari sumur buatan dan sumber-sumber air lainnya.

b. Sanitasi dan Drainase

Air kotor bekas buangan dari dapur dan kamar mandi dikelompokkan menuju ke satu shaft dan disalurkan ke dalam bak kontrol sebelum menuju ke *septic tank*. Air kotor dari dapur melewati bak penyangkutan lemak baru kemudian dialirkan ke sumur resapan.

Air hujan dialirkan melalui talang menuju ke saluran terbuka di sepanjang sisi bangunan.

c. Listrik

Kebutuhan listrik utama dipasok dari jaringan PLN. Namun sebagaiantisipasi terhadap pasokan listrik yang tidak stabil digunakan sumber listrik cadangan berupa genset. Ruang genset terletak di bagian depan kompleks bangunan dengan alasan kemudahan pencapaian untuk perawatan.



d. Penghawaan

- Penghawaan buatan menggunakan AC split, digunakan untuk tiap-tiap ruangan dengan kapasitas kecil seperti pada ruang perkantoran.
- AC sentral, digunakan untuk keperluan ruang secara luas dan menyeluruh.
- Penggunaan exhaustvent sebagai pengatur perputaran udara yang berada pada ruang-ruang yang intensitas penggunaanya besar seperti ruang-ruang *game*.
- Untuk penghawaan alami dibuat bukaan untuk mengalirkan udara secara *cross ventilation*.



Penggunaan AC Split pada ruang *game centre* sebagai upaya dalam menjawab sistem sirkulasi udara di dalam ruang.

Gambar 6.10. Konsep penghawaan pada bangunan sebagai jawaban dalam penyelesaian sistem sirkulasi udara didalam ruang

Sumber : Rencana desain penulis, 2011

e. Komunikasi

- *Interkom/PABX* digunakan sebagai saran telekomunikasi antar karyawan di dalam gedung secara *intern*.
- Telkom memberikan layanan sambungan telepon yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari dalam ke luar gedung atau sebaliknya.
- *LAN (Local Area Network)* digunakan sebagai jaringan komunikasi antar komputer karyawan, juga antar komputer yang terdapat di warnet.
- Jaringan *internet provider* sebagai jaringan yang digunakan dalam memainkan game secara *on-line*.



- *Hot Spot*, yaitu fasilitas layanan komunikasi internet tanpa kabel yang diterapkan di cafe dan ruang tunggu. Pengunjung dapat berinternet dengan laptop pribadinya.

f. *Fire Protection*

Sistem pencegahan dan pemadam kebakaran meliputi :

- Pencegahan pasif, yaitu dengan:
 - Koridor
Lebar minimum yang dibutuhkan 1,8 m.
 - Penerangan darurat
Dengan menyediakan sumber daya baterai, dan lampu penunjuk penerangan pada pintu keluar, tangga kebakaran, serta pada koridor.
 - Elemen-elemen konstruksi
Elemen-elemen konstruksi seperti dinding, kolom, dan lantai yang dapat menahan api selama 2 jam.
- Pencegahan aktif, yaitu dengan:
 - Fire extinguisher
Fire extinguisher merupakan unit portable yang dapat diraih secara mudah. Unit portable ini dipasang maksimum 1,5 m dari lantai, dengan daya pelayanan 200-250 m² dan jarak antara alat 20-25 m.
 - Hydrant
Dengan daya pelayanan 800 m²/ unit, dan diletakkan pada jarak maksimum 30 m. hydrant dalam bangunan mendapat suplai air dari reservoir bawah dengan tekanan tinggi, sedang air pilar hydrant yang terletak diluar bangunan disambungkan langsung dengan jaringan pengairan dari water treatment plan.
 - Sprinkler
Sprinkler didesain untuk menyemburkan partikel-partikel air pada saat terjadi kebakaran fase awal yang bekerja secara otomatis. Sprinkler memiliki daya pelayanan 25 m²/ unit dengan jarak antar sprinkler ± 9 m.



- Fire alarm

Berfungsi mendeteksi sedini mungkin adanya bahaya kebakaran secara otomatis. Terdiri dari *heat detector* dan *smoke detector*. *Heat detector* hanya digunakan pada ruang-ruang bebas merokok.

- Penangkal Petir

Menggunakan sistem *Faraday*, elemen-elemennya antara lain :

- *Biksun Split*

Logam runcing panjang 1,5 m, vertikal sebagai penerima loncatan listrik dan mengalirkannya ke kawat penghantar.

- Kawat Penghantar

Terbuat dari tembaga

- Penjepit

Dipasang di atas atap

- Begel Penjepit

Ditambatkan pada dinding per 1 m

- Kopeling

Berfungsi sebagai penghubung kawat penghantar bagian atas dengan yang ditanam ke dalam tanah.

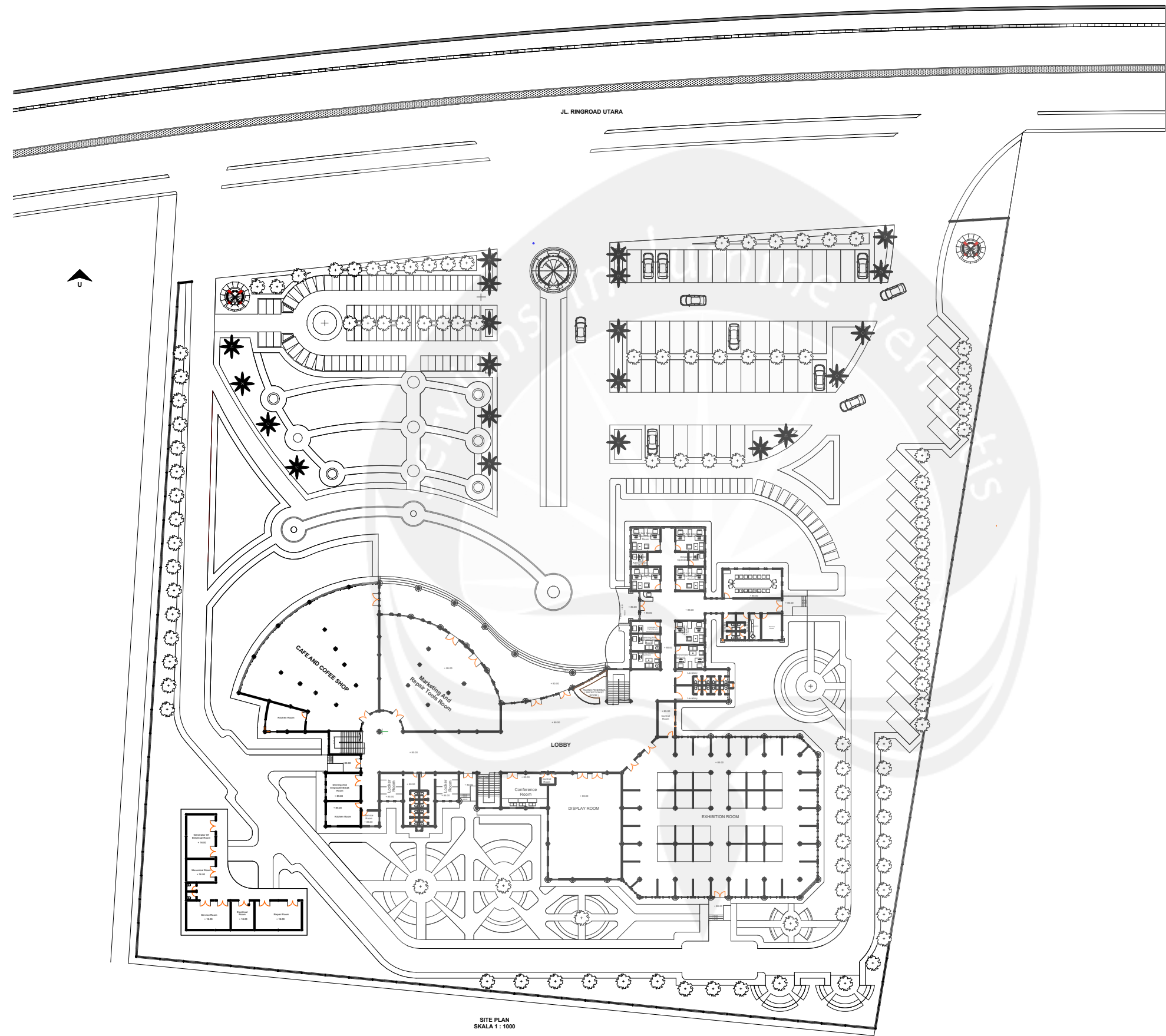


DAFTAR PUSTAKA

1. Ardie Prasetya. 2010. Skripsi 11190/TA. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Sleman. 2010. Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sleman 2005-2014. Yogyakarta.
3. Chiara, Joseph De - J. Crosbie Michael. 2001. *TIME-SAVER STANDART FOR BUILDING TYPES. Fourth Edition. Singapore.*
4. Ching, Francis D.K. 2000. ARSITEKTUR; Bentuk,Ruang Dan Tatahan. Edisi Kedua. Penerbit Erlangga, Jakarta.
5. Christina E Mediastika. 2005. AKUSTIKA BANGUNAN. Penerbit Erlangga, Jakarta.
6. Eldest Prapaska. 2008. Skripsi 11180/TA. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
7. Frick, Heinz- Ch.Koesmartadi. 1999. Ilmu Bahan Bangunan. Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
8. Frick, Heinz – Antonius Ardiyanto- AMS Darmawan. 2008. Ilmu Fisika Bangunan. Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
9. *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*, 2010.
10. LMF. Purwanto. 2007. Sistem Bentuk Struktur Bangunan. Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
11. Mark Karlen-James Benya. 2007. Dasar-Dasar Desain Pencahayaan. Penerbit Erlangga, Jakarta.
12. Neufert, Erns. 1989. DATA ARSITEKTUR. Edisi Kedua. Penerbit Erlangga, Jakarta.
13. Rustam Hakim - Hardi Utomo. 2003. Arsitektur Landsekap. Penerbit PT.Bumi Aksara, Jakarta.
14. Sumber Internet : -. *Google search*, 2011.
-. *Wikipedia search*, 2011.
15. Triasta Dwipa Griyaardi Pinem. 2009. Skripsi 11634/TA Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
16. Yehuda Aditya Putra. 2007. Skripsi 10388/TA Universitas Atma Jaya Yogyakarta,.



==LAMPIRAN==



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARCHITECTURE DEPARTEMENT
FAKULTAS TEKNIK
ENGINEERING FACULTY
UNIVERSITAS ATMA JAYA
UNIVERSITY OF ATMA JAYA
YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
FINAL PROJECT

PERIODE I GASAL
ODD PERIOD I
TAHUN AKADEMIK 2011/2012
ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
PROJECT TITLE

**GAME CENTRE
DI YOGYAKARTA**
(Transformasi Game Dota Warcraft III
The Frozen Throne)

IDENTITAS MAHASISWA
STUDENT IDENTITY

LUFTI AFFANDI HARAHAP
02 01 11195

JUDUL GAMBAR
PICTURE TITLE

SITE PLAN

SKALA
SCALE

1:1000

LEMBAR KE
PAGE NO.

DARI

OF

**DISAHKAN
CERTIFIED BY**



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARCHITECTURE DEPARTEMENT
FAKULTAS TEKNIK
ENGINEERING FACULTY
UNIVERSITAS ATMA JAYA
UNIVERSITY OF ATMA JAYA
YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
FINAL PROJECT

PERIODE I GASAL
000 PERIOD I
TAHUN AKADEMIK 2011/2012
ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
PROJECT TITLE

**GAME CENTRE
DI YOGYAKARTA**
(Transformasi Game Dota Warcraft III
The Frozen Throne)

IDENTITAS MAHASISWA
STUDENT IDENTITY

LUFTI AFFANDI HARAHAP
02 01 11195

JUDUL GAMBAR
PICTURE TITLE

Game Centre Building
(Ground Floor Plan)

SKALA
SCALE

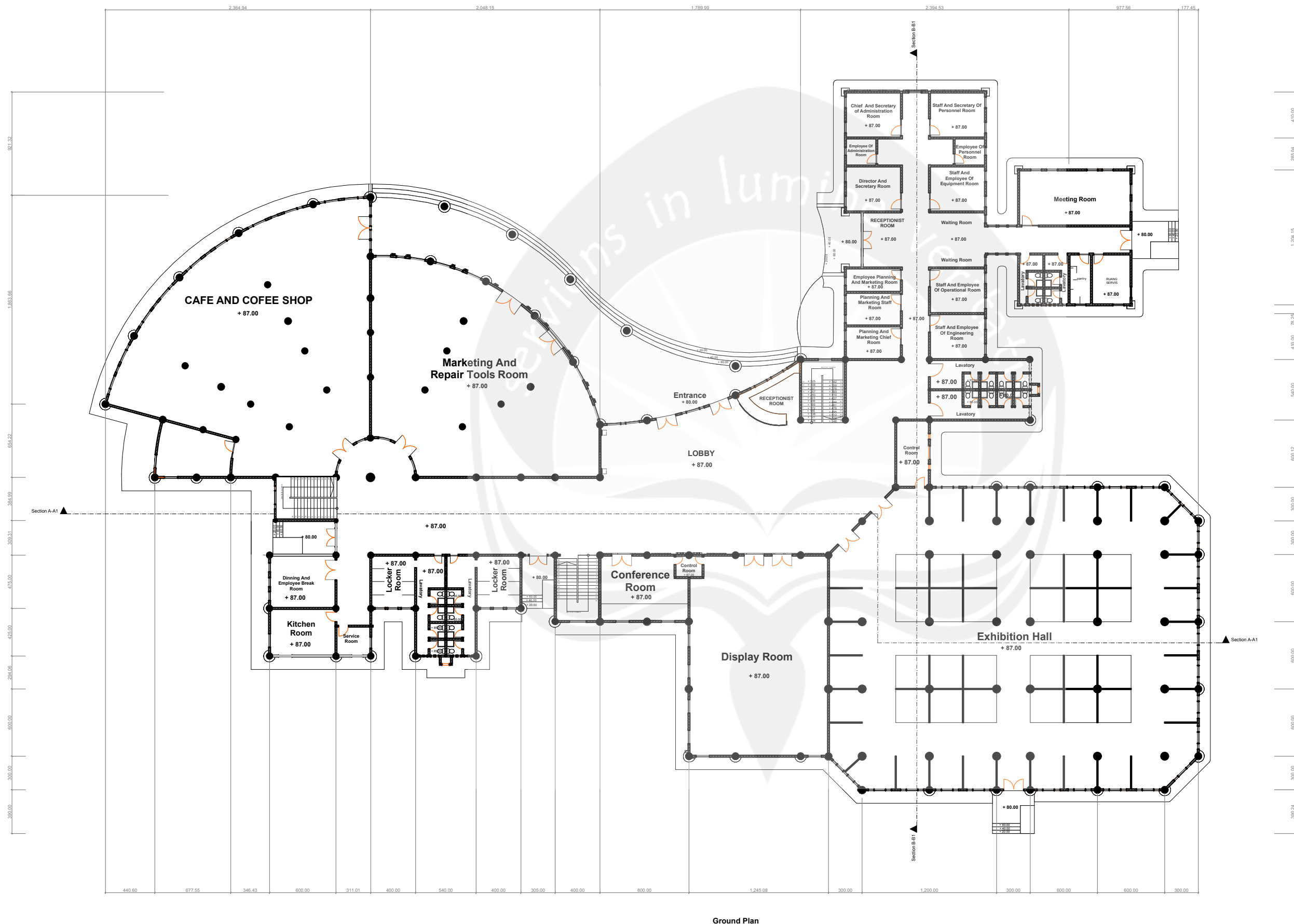
1: 350

LEMBAR KE
PAGE NO.

DARI

OF

DISAHKAN
CERTIFIED BY



Ground Plan



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARCHITECTURE DEPARTEMENT
FAKULTAS TEKNIK
ENGINEERING FACULTY
UNIVERSITAS ATMA JAYA
UNIVERSITY OF ATMA JAYA
YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
FINAL PROJECT

PERIODE I GASAL
000 PERIOD I
TAHUN AKADEMIK 2011/2012
ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
PROJECT TITLE

**GAME CENTRE
DI YOGYAKARTA**
(Transformasi Game Dota Warcraft III
The Frozen Throne)

IDENTITAS MAHASISWA
STUDENT IDENTITY

LUFTI AFFANDI HARAHAHAP
02 01 11195

JUDUL GAMBAR
PICTURE TITLE

Game Centre Building
(2nd Floor Plan)

SKALA
SCALE

1: 350

LEMBAR KE
PAGE NO.

DARI

OF

DISAHKAN
CERTIFIED BY

2nd Floor Plan



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARCHITECTURE DEPARTEMENT
FAKULTAS TEKNIK
ENGINEERING FACULTY
UNIVERSITAS ATMA JAYA
UNIVERSITY OF ATMA JAYA
YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
FINAL PROJECT

PERIODE I GASAL
000 PERIOD I
TAHUN AKADEMIK 2011/2012
ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
PROJECT TITLE

**GAME CENTRE
DI YOGYAKARTA**
(Transformasi Game Dota Warcraft III
The Frozen Throne)

IDENTITAS MAHASISWA
STUDENT IDENTITY

LUFTI AFFANDI HARAHAHAP
02 01 11195

JUDUL GAMBAR
PICTURE TITLE

*Game Centre Building
(Upper Floor Plan)*

SKALA
SCALE

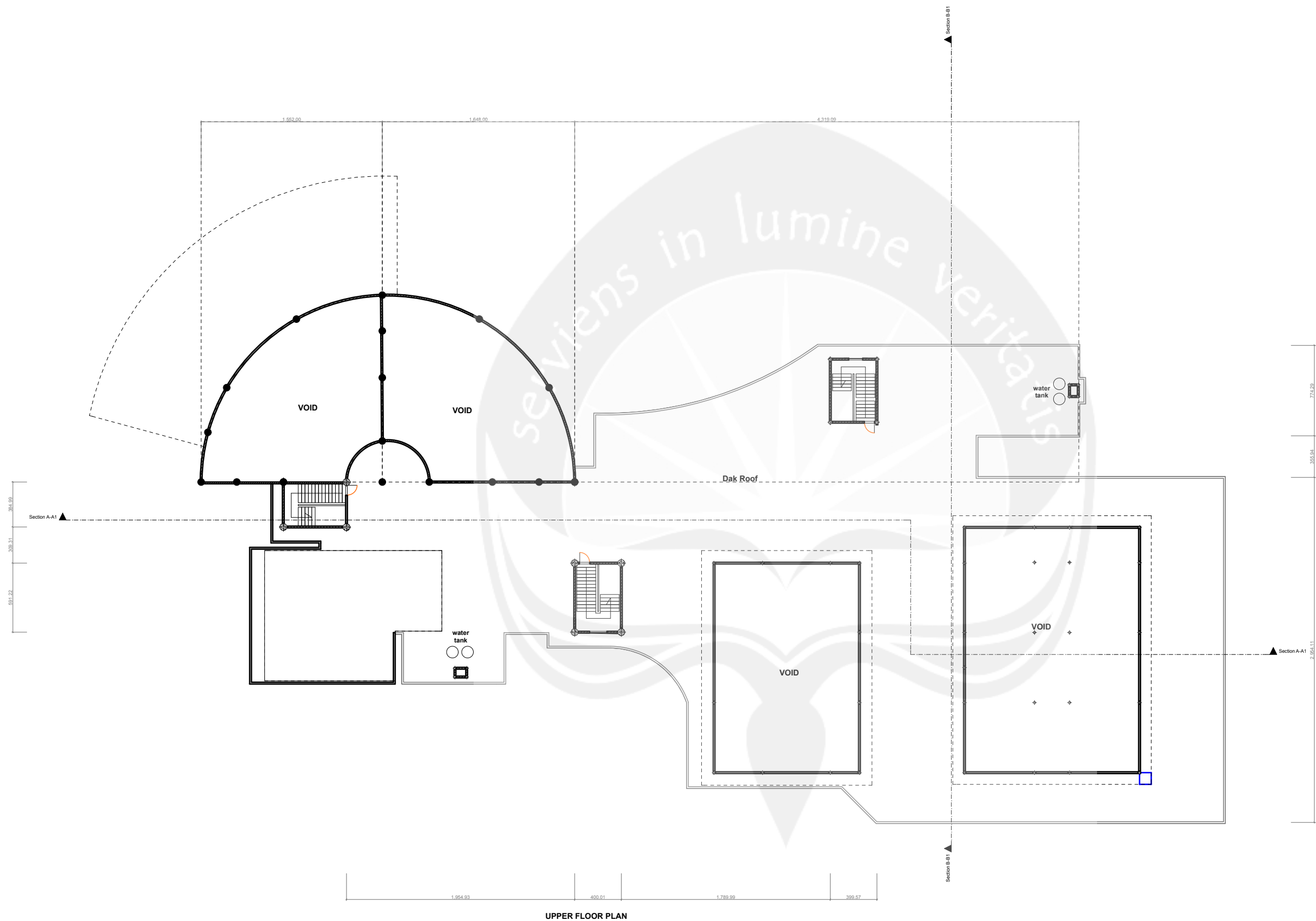
1: 350

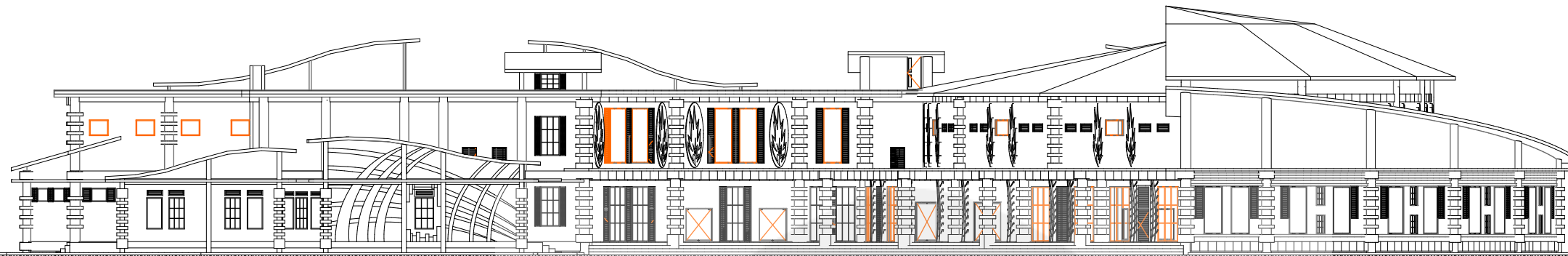
LEMBAR KE
PAGE NO.

DARI

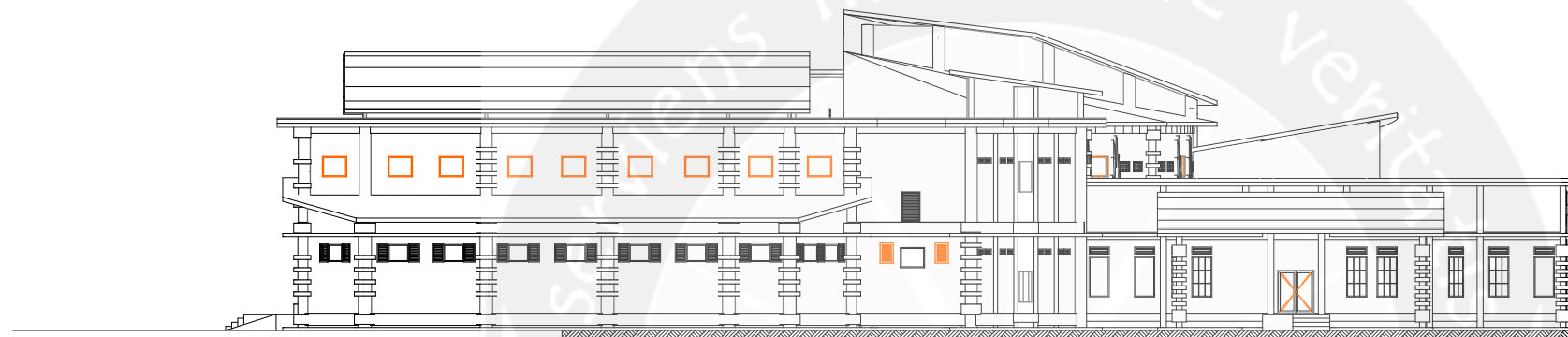
OF

DISAHKAN
CERTIFIED BY

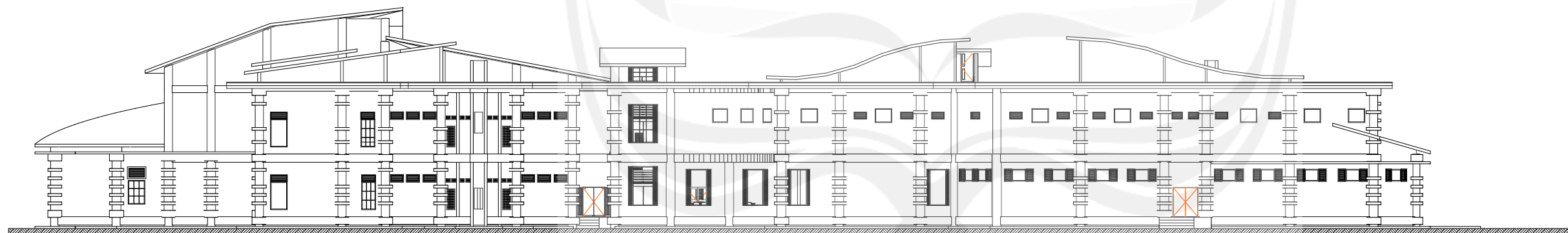




ELEVATION 1



ELEVATION 2



ELEVATION 3



ELEVATION 4



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARCHITECTURE DEPARTEMENT
FAKULTAS TEKNIK
ENGINEERING FACULTY
UNIVERSITAS ATMA JAYA
UNIVERSITY OF ATMA JAYA
YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
FINAL PROJECT

PERIODE I GASAL
000 PERIOD I
TAHUN AKADEMIK 2011/2012
ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
PROJECT TITLE

GAME CENTRE
DI YOGYAKARTA

(Transformasi Game Dota Warcraft III
The Frozen Throne)

IDENTITAS MAHASISWA
STUDENT IDENTITY

LUFTI AFFANDI HARAHAHAP
02 01 11195

JUDUL GAMBAR
PICTURE TITLE

Elevation Game Centre
Building

SKALA
SCALE

1: 350

LEMBAR KE
PAGE NO.

DARI

OF

DISAHKAN
CERTIFIED BY



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARCHITECTURE DEPARTEMENT
FAKULTAS TEKNIK
ENGINEERING FACULTY
UNIVERSITAS ATMA JAYA
UNIVERSITY OF ATMA JAYA
YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
FINAL PROJECT

PERIODE I GASAL
000 PERIOD I
TAHUN AKADEMIK 2011/2012
ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
PROJECT TITLE

GAME CENTRE DI YOGYAKARTA

(Transformasi Game Dota Warcraft III
The Frozen Throne)

IDENTITAS MAHASISWA
STUDENT IDENTITY

LUFTI AFFANDI HARAHAP
02 01 11195

JUDUL GAMBAR
PICTURE TITLE

Game Centre Building
(Upper Floor Plan)

SKALA
SCALE

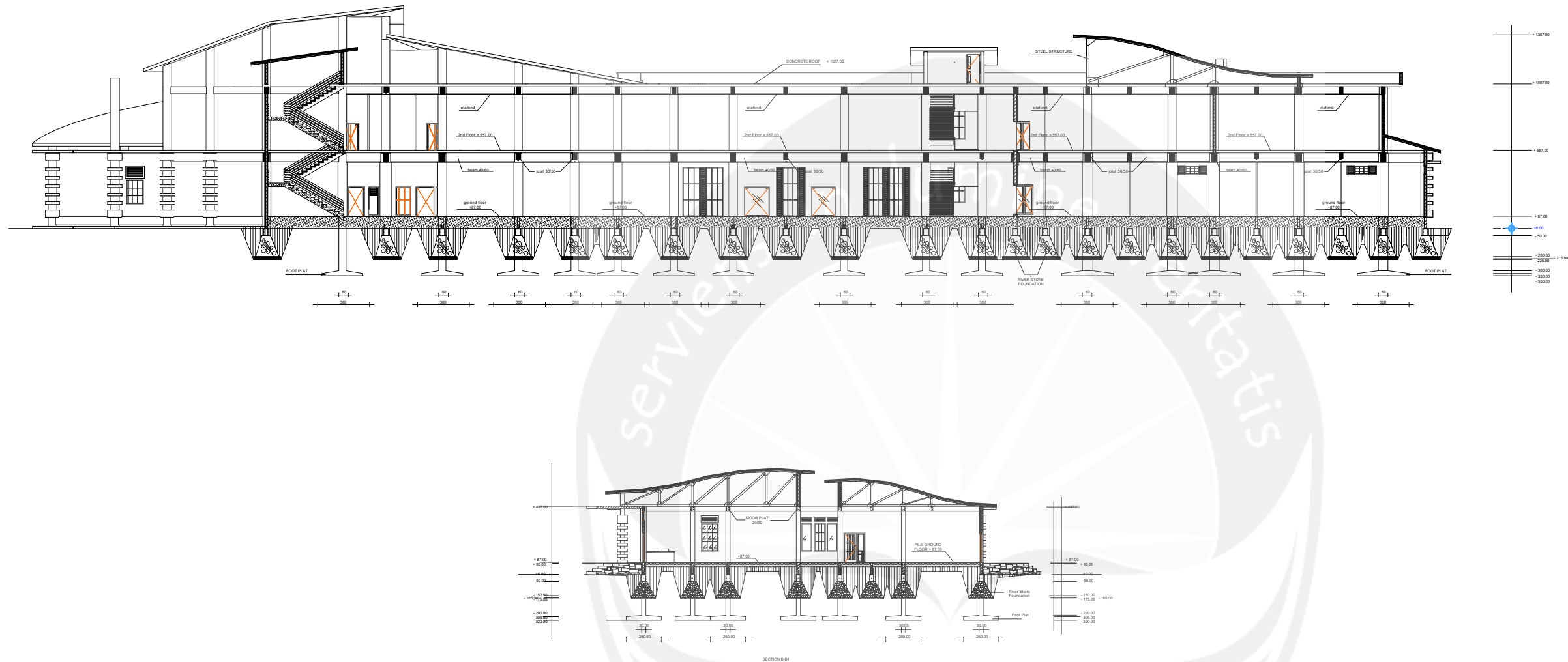
1: 350

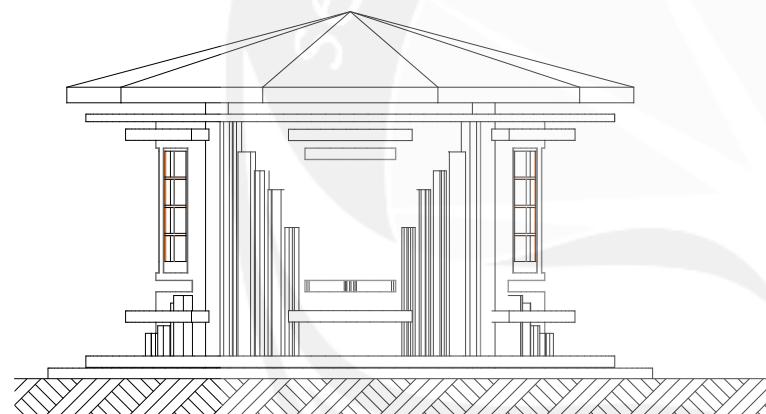
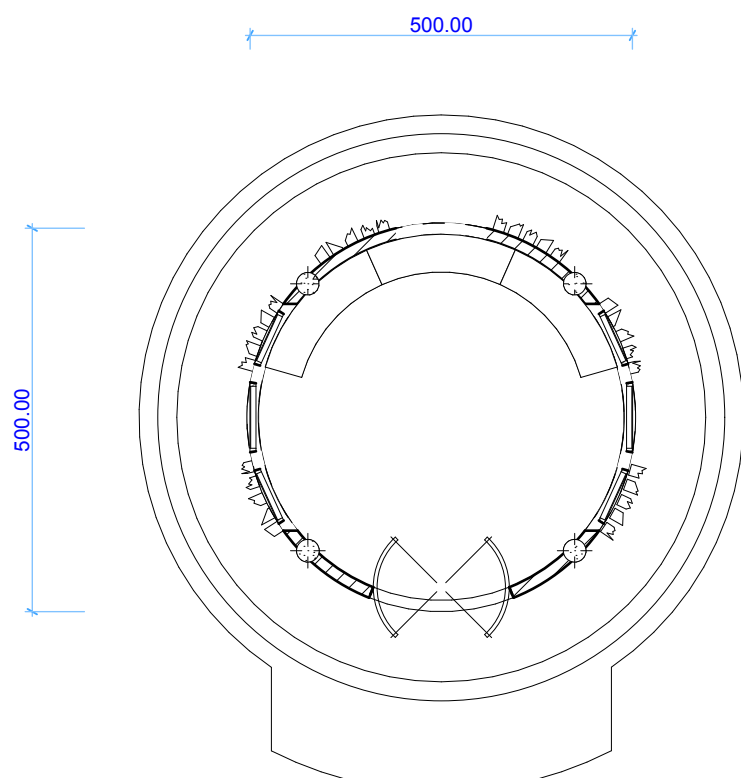
LEMBAR KE
PAGE NO.

DARI

OF

DISAHKAN
CERTIFIED BY





Elevation 1 Security Room



Elevation 3 Security Room



Elevation 2 Security Room



Elevation 4 Security Room



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARCHITECTURE DEPARTEMENT
FAKULTAS TEKNIK
ENGINEERING FACULTY
UNIVERSITAS ATMA JAYA
UNIVERSITY OF ATMA JAYA
YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
FINAL PROJECT

PERIODE 1 GASAL
000 PERIODE 1
TAHUN AKADEMIK 2011/2012
ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
PROJECT TITLE

GAME CENTRE
DI YOGYAKARTA

(Transformasi Game Dota Warcraft III
The Frozen Throne)

IDENTITAS MAHASISWA
STUDENT IDENTITY

LUFTI AFFANDI HARAHAHAP
02 01 11195

JUDUL GAMBAR
PICTURE TITLE

Floor Plan And Elevation
Security Room

SKALA
SCALE

1: 100

LEMBAR KE
PAGE NO.

DARI

OF

DISAHKAN
CERTIFIED BY



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARCHITECTURE DEPARTEMENT
FAKULTAS TEKNIK
ENGINEERING FACULTY
UNIVERSITAS ATMA JAYA
UNIVERSITY OF ATMA JAYA
YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
FINAL PROJECT

PERIODE I GASAL
000 PERIOD I
TAHUN AKADEMIK 2011/2012
ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
PROJECT TITLE

**GAME CENTRE
DI YOGYAKARTA**
(Transformasi Game Dota Warcraft III
The Frozen Throne)

IDENTITAS MAHASISWA
STUDENT IDENTITY

LUFTI AFFANDI HARAHAHAP
02 01 11195

JUDUL GAMBAR
PICTURE TITLE

**Ground Plan And Section of
Service Building**

SKALA
SCALE

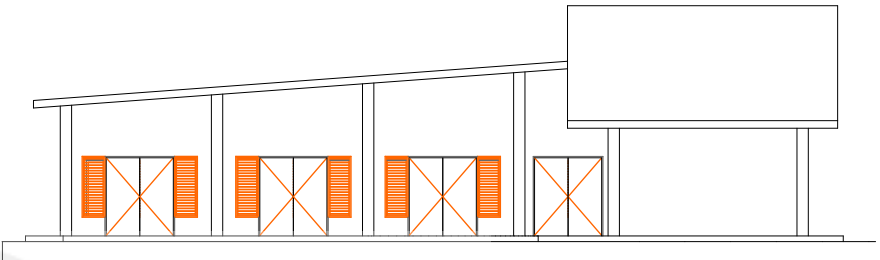
1: 200

LEMBAR KE
PAGE NO.

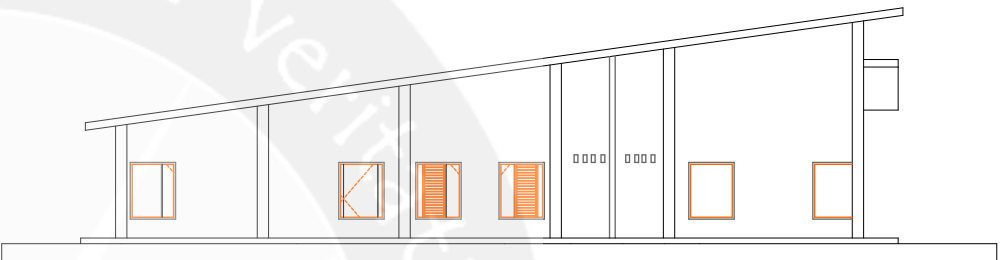
DARI

OF

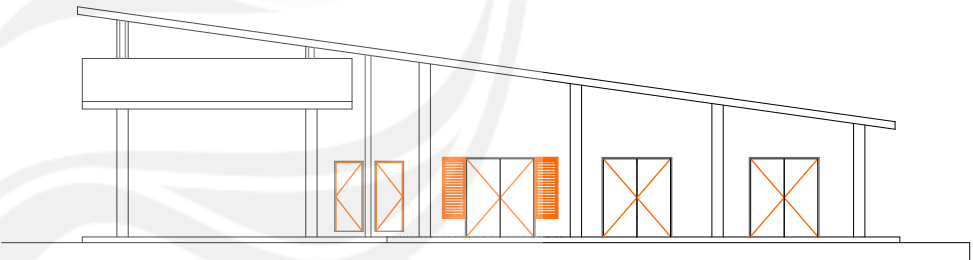
**DISAHKAN
CERTIFIED BY**



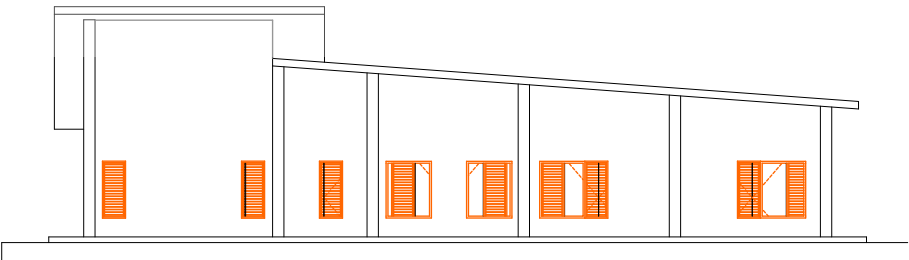
Section 5
Scale 1 : 200



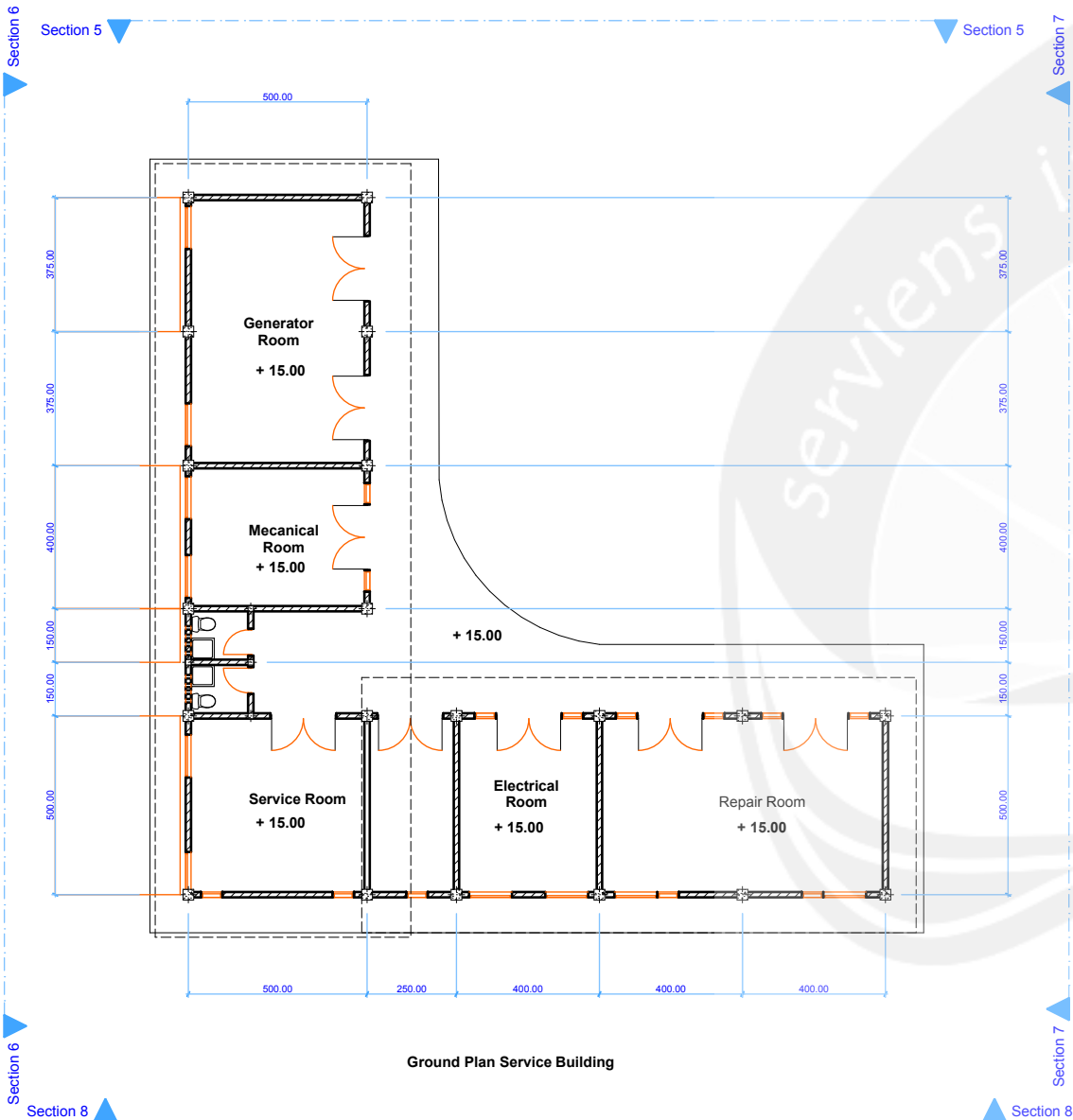
Section 6
Scale 1 : 200



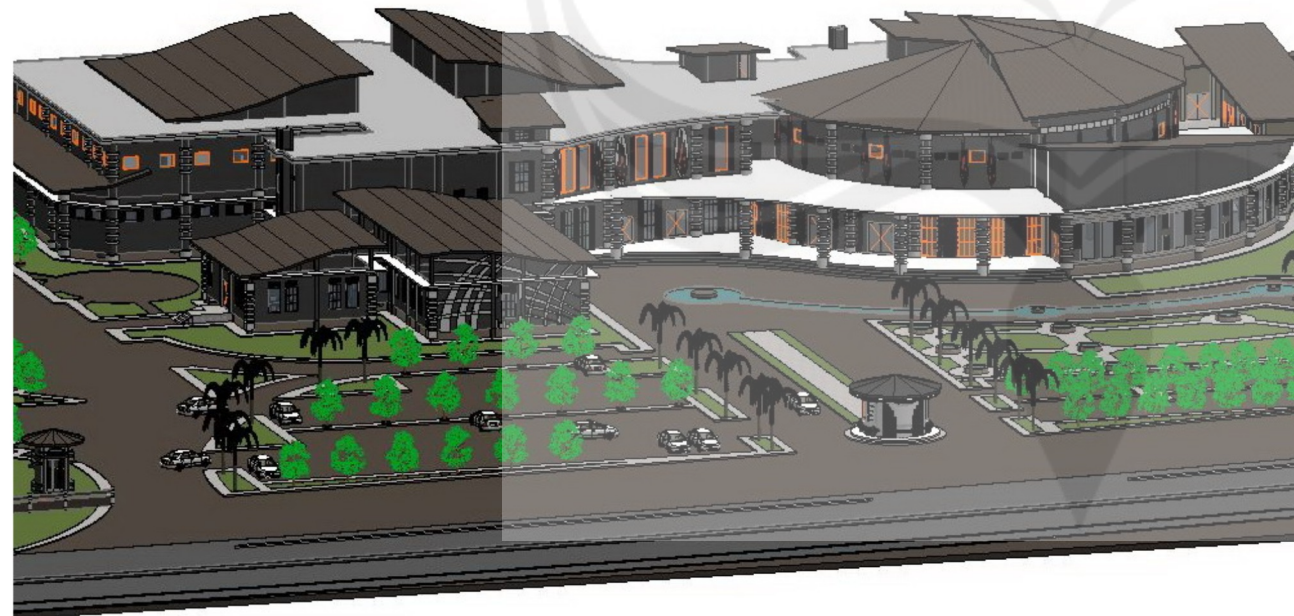
Section 7
Scale 1 : 200



Section 8
Scale 1 : 200



Ground Plan Service Building



PERSEPTIF EKSTERIOR



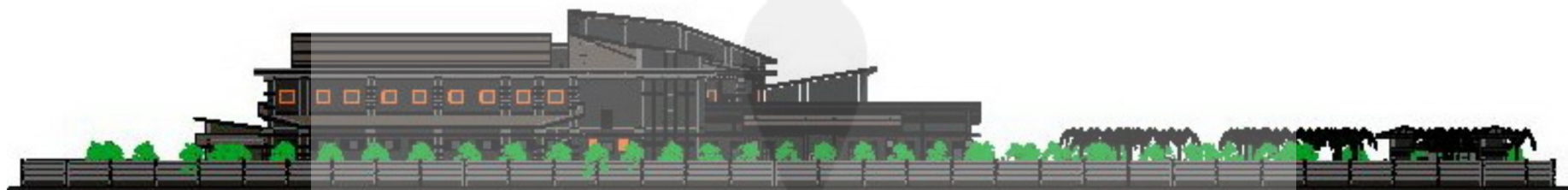
TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG



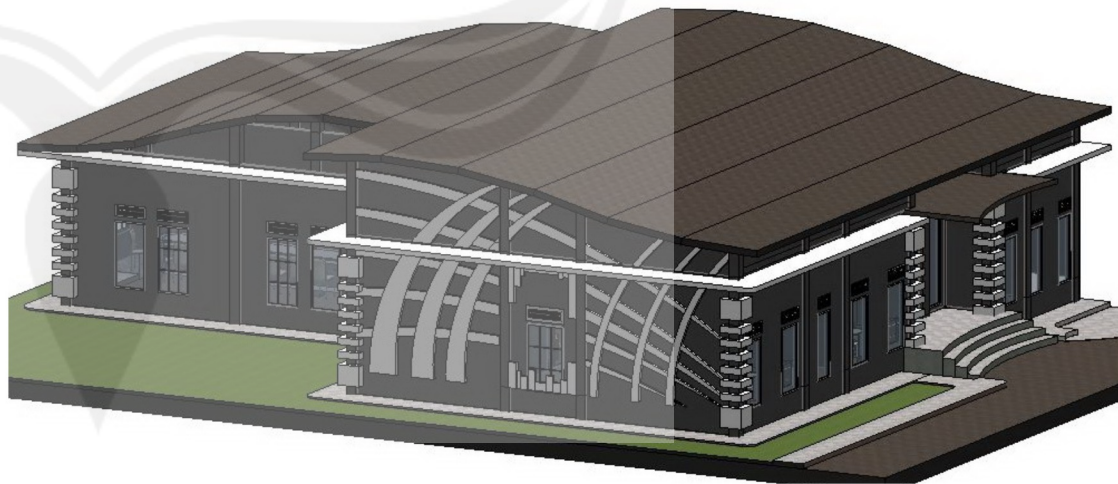
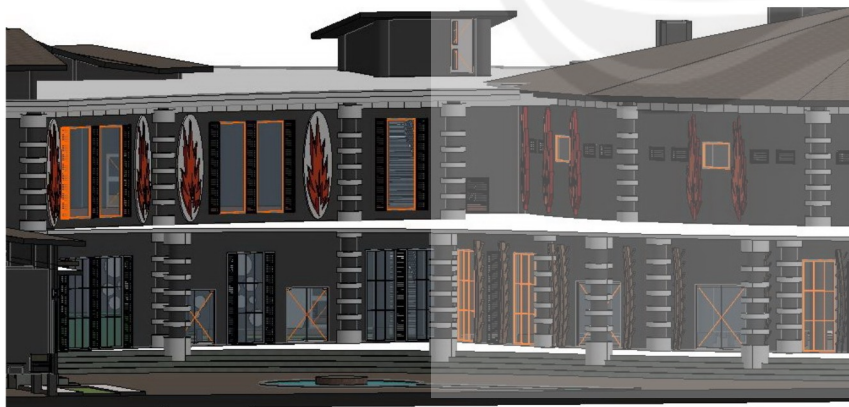
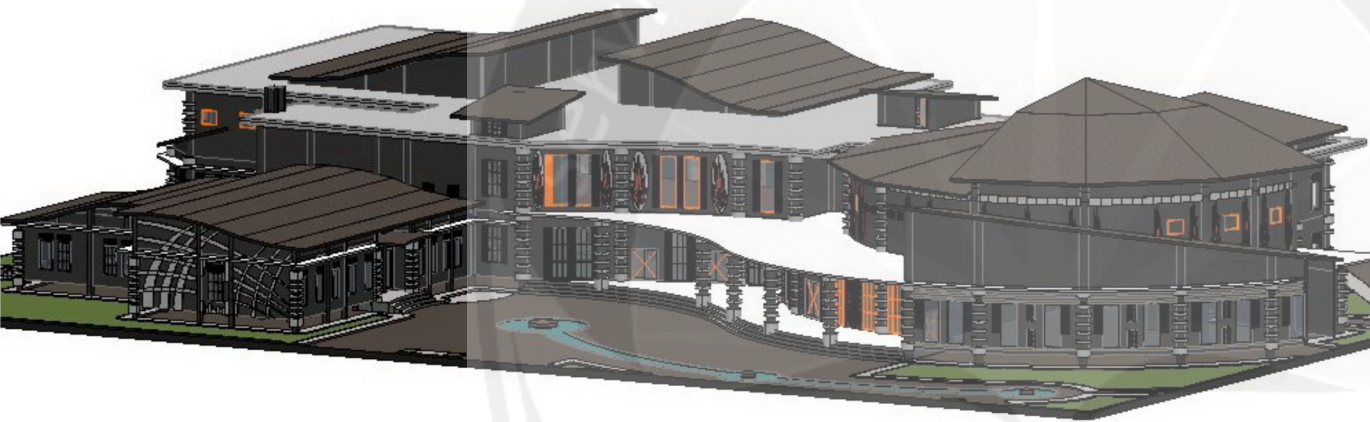
TAMPAK SAMPING KANAN



TAMPAK SAMPING KIRI



EKSTERIOR BANGUNAN UTAMA

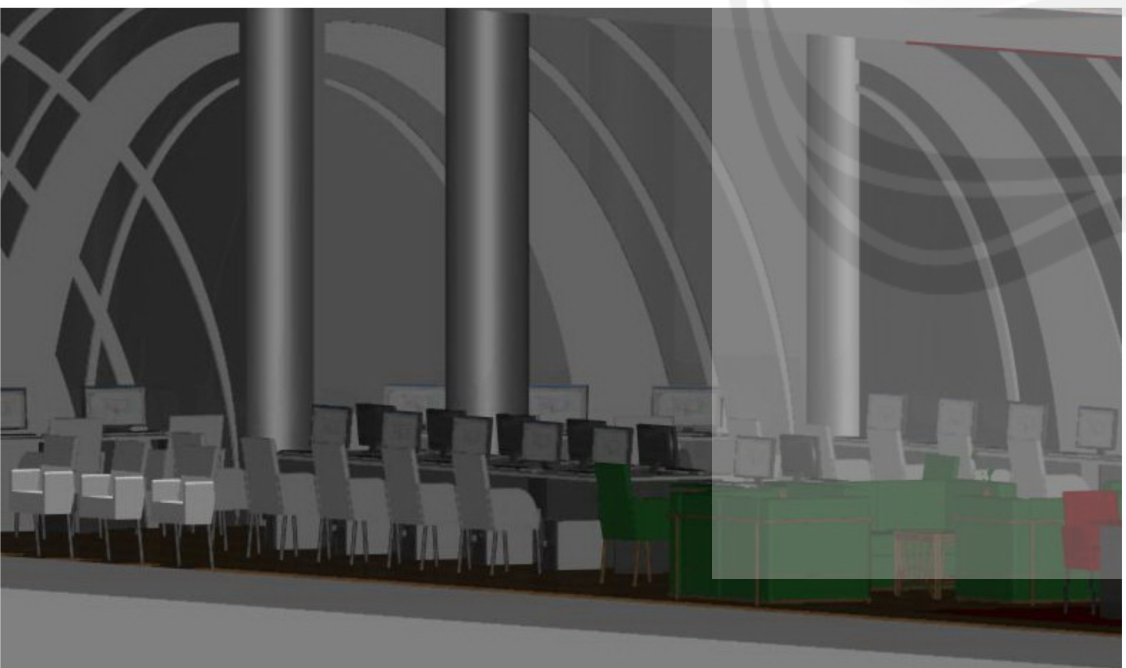




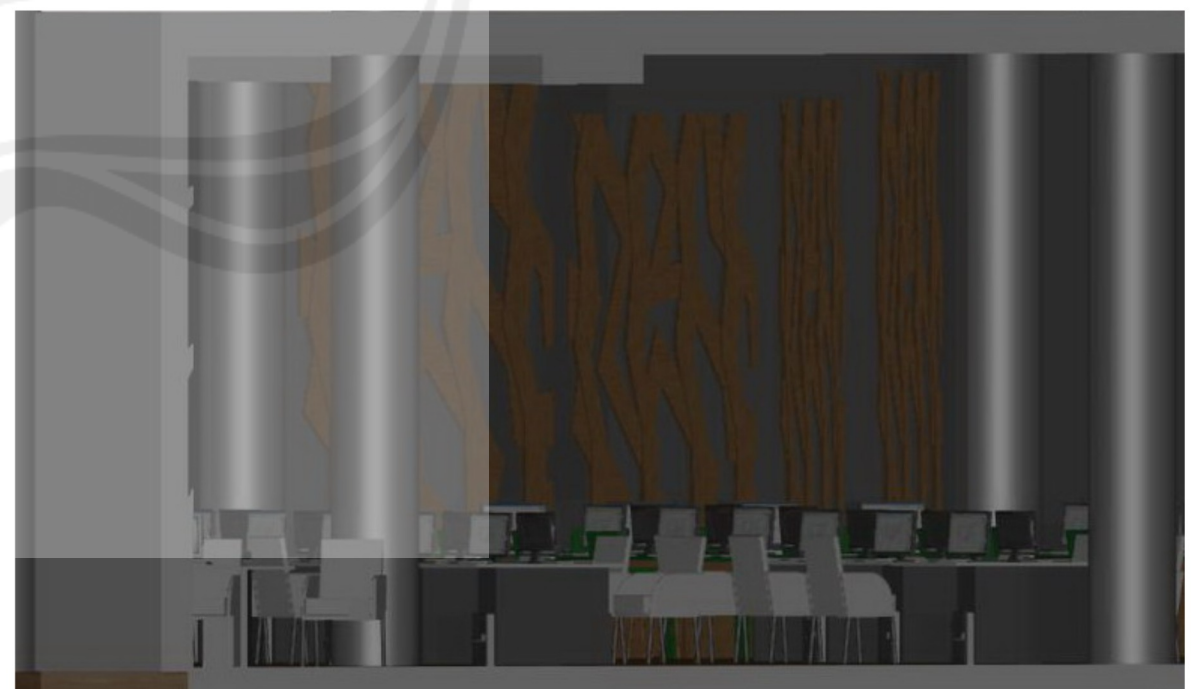
Interior Lobby



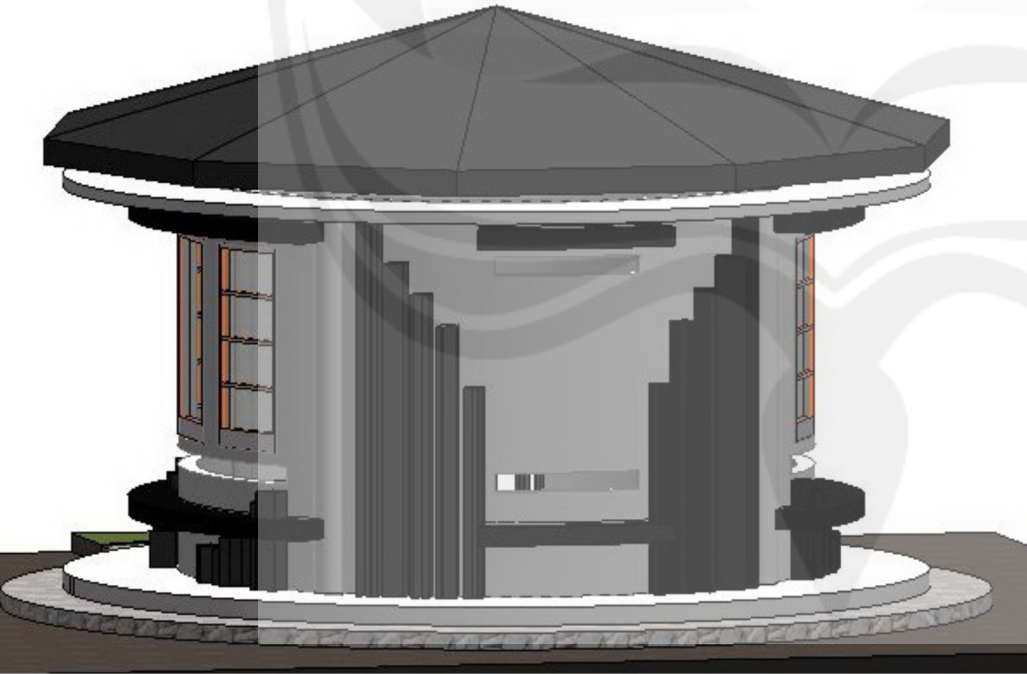
Interior *Gaming PC*



Interior *Gaming PC*



Interior *Gaming PC*



EKSTERIOR BANGUNAN KEAMANAN